

村上春樹『七番目の男』

——アニメーション制作のケース・スタディ

米村みゆき

1 アニメーション・テキストへのメディア置換

現代の大学生の世代は、映像で発想することが得意なのではないだろうか。それより遡る世代よりも、多種多様な視覚情報に溢れたメディア環境に囲繞されてそれが経験の中心となってきた彼ら/彼女らは、大学で講義、指導する大方の教員たちの世代よりもはるかに多くの映像情報に触れて育っており、易々と映像テキストを「解説」してゆく。もちろん彼ら/彼女らが駆使するのは、これまでとは異なった文化適性の中のメディア理解力に拠ってである。さらに、彼ら/彼女らは文学テキストの受容を見ても、アニメーションに深く影響を受けた思考方法で読み解いている。アニメーションは、日常における意味の生産、流通、消費を掌る媒体の一つなのだ。文学研究に身を置く私は、文学テキストとアニメーション・テキストの差異を明らかにする教育アプローチを探索している。

その一例として、私は勤務大学の文学部の学生たちにアニメーション・テキストをより理解させるための教育方法として、初回の授業でピクシレーション¹の撮影を実践してきた。教室に学生たちを集め、コマ撮り機能のついたビデオカメラで、彼ら/彼女らの一つ一つの動き、あるいは、ホワイト・ボードに少しずつ描いた絵、テーブルの上で少しずつ動かせた人形を撮影する²。撮り終った後、コマ撮りを連写した映像、つまりそれは実写では見受けられない“ぎこちない動き”の映像表現であるのだが、それを見てはじめてアニメシ

1 ピクシレーションとは、人間や人形などをアニメーションのようにコマ撮りする撮影法。

2 実践の過程のビデオは、日本近代文学会春季大会シンポジウム発表「インターディシプリンのアニメーション教育・研究（2005・5 北海学園）」で上映。

ョンとは何なのか、その制作方法はこういったもののなかを認識する学生が大半である。そして撮影体験の後では、彼ら/彼女らのアニメーション・テキストの読解方法がそれまでとは明らかに変化している。音楽のリズムに合わせてキャラクターの動きが描かれている、人形の顔の表情はどのようにして変化させているのか、立体アニメーションのぎこちない動きはそもそもこれが日本らしい「アニメ」の自然な動きではないか——このように制作側の意図や動きに関しての視点を持つような授業コメントが寄せられるようになる。アニメーションの仕組みを疑似体験した学生たちは、アニメーション・メディアの単なる受動的消費者の立場から、作り手に寄り添ってものを考え始める立場に変わるのだ。文学部の教員として座学の重要性を日々認識しながらも、座学だけでは想像力に限界がある現実と直面してきた。

本稿は、〈文学部〉の学生を対象にしたメディア教育の一環として“小説を原作としたアニメーション制作”について記述を進めている。文系の学部、学科においては、18歳人口の減少による入学者獲得の方法のために、従来とは異なる多様な科目を掲げる大学がここ数年来急増しており、「アニメ」³もまた〈文学教育〉の範疇に組み入れられた“応急手当”的な一看板と化しつつある。しかし、これまでの〈文学教育〉は、「制作」を射程に入れることは稀であった。したがって、本稿では、アニメーション制作の実践的ハウ・ツーについて多く紙幅を割くことになったが、この点を予め断っておきたい。

ここでの取り組みは、〈文学教育〉のディシプリンを再考する実践でもあるのだが、その一手段として制作することには、いくつかの教育効果を期している。一つは、一方通行的な受容者、消費者としてではなく制作者の立場、気持ちを共有・共感できる インタラクティブ 双方向的なコミュニケーションを目指すことである。二つめは、ともすれば硬直化しがちになる教育現場において、制作を通じた「メディアの遊び」⁴＝潤い、栄養によってメディア論的覚醒を呼び起こすことで

3 アニメとアニメーションと違いについては、米村みゆき「岡本忠成+川本喜八郎『注文の多い料理店』——非商業系アニメーションの視角から」（竹内オサム他編『アニメへの変容』2006 現代書館）を参照。

ある。さらに付け加えれば、ここで目指しているのは、文学テキストによってもたらされる教養のみならず、小説メディアを契機として得ることのできる視覚メディア特有の教養を身につけることである。ここでの試みが、多領域で様々に試みられつつあるメディア実践⁵と異なるのは、文学テキストをアニメーションに置換させるプロセスそのものを重要視する点にある。そのプロセスを辿ることによってアニメーション・テキストへの批評眼が鍛錬されると考えている。

2 小説からアニメーションへ——村上春樹『七番目の男』

では実際、小説や童話などをアニメーション化しようとする場合、どのような文学テキストが相応しいのだろうか。制作物の完成度を考えた場合、アニメーションならではの演出が期待できるものや“絵”が見せる、“絵”が語る、つまり画面によって多くを語らしめることの可能な原作にアプローチする必要がある。しかし、ここでは芸術的貢献度とは異なる別の狙いを掲げている。それは、メディアの差異を知ることである。各メディアには可能な表現と不可能な表現がある。各々のメディアの適性ゆえに、すべての文学テキストがアニメーション置換に適しやすいわけではない。しかし、この困難さを通じて、それぞれのメディアの独自性もまた明確に見えてくる。むしろ失敗＝エラーを繰り返すことに積極的に挑みたい。エラーを通して、制作者の困難さを体験する、エラーから如何にそして何を学んだかという点に重点を置きたい。

この狙いのもとで、個人差があることを承知で言えば「アニメーションにするならこの小説だ」という思い入れがあるテキストがあればベストだろう。精読に堪えられるもの、そのことによって各々の視覚的想像力が働くテキストを推奨したいためである。

夏目漱石『夢十夜』（1908 「朝日新聞」連載）にこんな場面がある。護国

4 水越伸『メディア・ビオトープ』（2005 紀伊国屋書店）、水越伸、吉見俊哉『メディア・プラクティス』（2003 せりか書房）を参照。

5 前掲『メディア・プラクティス』

寺の山門で運慶が仁王を彫っている。その鑿と槌の自在ぶりに感心していると一人の男がこう言う。「なに、あれは眉や鼻を鑿で作るんじゃない。あの通りの眉や鼻が木の中に埋っているのを、鑿と槌の力で掘り出すまでだ。まるで土の中から石を掘り出すようなものだからけっして間違うはずはない」。——もともと埋っているものを掘り出すように、映像が浮かんでくるまで待ちたい。というのも、後に述べることだが、ここで目指しているのは、文学テキストの字義的な置換、いわゆる絵解きでなく、文学テキストの精神に忠実に置き換えることであるからだ。

詩や小説、童話など主として文字言語からなるテキストは、装丁や挿絵などの一部を除けば、言語以外の情報に非常に乏しいテキストである。私たち読者が何かの意味を理解しようと試みるとき、言語以外の情報の手がかりは少なく、反面様々な修辭学的な用法に目が留まる。言語テキストは、対面式コミュニケーションであれば状況上伝えられるものであっても“言葉のあや”によって伝えてゆかなければならないし、読み手は言外の意味や行間なども読み解いてゆかなければならない。そのため文学研究の分野で取り組まれてきた精読と解釈のテクニックは、今日ますます多様化複雑化するメディア文化を読み解くときの手法として有効性を発揮するのではないだろうか。メディア置換が行われているとき、どういった事態が生じているのか、その過程を丹念に辿り検証すること——文学テキストを対象にしたケース・スタディはむろん万全ではないものの一定の成果をもたらすことは想像に難くない。文学テキストを映像化した事例は歴史的に豊富だが、それが少なからずオリジナルテキストを創造することよりも骨の折れる仕事であったのは、以上の理由を取り上げてみても明らかである。付言すれば、テレビ化や映画化テキストの「小説」として書店で販売されているものの多くは、メディアミックスすなわち複数のメディアを組み合わせた広告活動の産物であり、視覚映像の商品のための小説に過ぎないので区別する必要がある。



ここでは、村上春樹の短編『七番目の男』（1996 「文藝春秋」）のアニメーション制作の試みについて述べたい。このテキストはこれまで私が日本文学を

専攻する学生に向けて講義で読解してきたもののうち人気の高かった小説の一つである。当該テキスト使用のメリットは、制作にあたって小説全体を精読することを原則としたため短編が取り扱いやすかった、高等学校国語教科書の掲載、文庫化など入手しやすいテキストであった点である。さらに個人的な理由を伝えれば、この小説は阪神淡路大震災後に発表され、心的外傷（トラウマ）体験とその後の苦しみ、さらにそこからの回復という内容を扱っており⁶、私がこの実践に取り組んだ職場が神戸であったことと深く関わる。

ここでの制作の目的として重要視したのは、学生たちに小説をきちんと解釈させること、小説言語からアニメーション言語へのメディア置換の過程を認識させることであった。したがって、制作は原作を素材として想像力を飛翔させたものではなく、できる限り原作である小説テキストの精神に近づけることを要件とした。大学のセメスター期間（90分×15回）の制作ということを考え、アニメーション化するシーンは、各自作中から好きな場面を選び、80コマ以上かつ10秒以上という条件を課した。ただし、授業時間の関係上、いくつか候補となる原作の箇所をこちらで指定することやシナリオ化の作業を割愛した。もちろん文学部の教育実践としてはシナリオ化に重点を置く方法もあり得るため、別の機会で試みたいと考えている。またライトボックスの器材購入を避けることや自らの描画の巧拙に抵抗を持つ学生を鑑みながら、原則として背景画の前で人形を動かす立体アニメーションとした。

この短編のストーリーを手短にまとめれば、次の通りである。ある夜仲間内で七番目に話をするようになっていたある男が自らの過去を打ち明ける。彼は、少年期に津波で親友を失い、40年ものあいだ悪夢の中で生き続けてきた。だが、ある日届いた荷物の中にかつて親友が描いた絵を見つけ、自らの記憶を修正してようやく回復を遂げる。

この小説は、文庫にして三十頁弱の短編である。一場面を取りあげるにしる、アニメーション化のためにはある程度内容を抽出する作業が必要となる。

6 『村上春樹 作品研究事典』（2001 鼎書房）の『七番目の男』の項目。近藤裕子執筆。

この場合、注意することは、アニメーション・テキストとして制作するとき、単なる「省略」としてのダイジェストを試みるのではなく、また単にストーリーを概略的に辿ったものにするだけでもないことである。テキストの精神を効果的に残存させることを目指し、喩えれば小説テキストを煮詰めて濃度を高めたジャム作りをイメージしたい。ロシアの作家ノルシュテインは、『話の話』の制作途中にアニメーションは時間が濃密に流れることに気づいたと述べているが⁷、コマ撮りにかかる制作時間という技法的な意味ではなく比喩的な意味で、なんらかの結晶となるようなものを目指したい。

3 キャラクター

まず、定義からはじめてみよう。ここでのアニメーションは、少しずつポーズを変えた絵や人形を一コマコマ静止画として撮影し、これを連続的に映写して見た時本来は静止している絵や人形が生命を得て動いているように見える一種のトリック映像のことを指す。よく誤解する学生がいるが、実写で撮影される人形劇と一コマずつ撮影された人形アニメーションとは、この意味で制作方法が全く異なる。英語圏では、ストップモーション・アニメーションと呼ぶが、これは即ち“静止状態を撮影するアニメ”という意味をよく表している。

その上で、まず、キャラクターを描いてみよう。

Practice 1: キャラクターを描いてみよう。

七番目の男／幼少時の七番目の男（私）／「私」の親友Kの三人についてキャラクター表を作ってみよう。キャラクターをもとに、人形を作ってみよう。

まず、アニメーションのキャラクターで留意すべきことは、一目で他のキャラクターとの違いがわかるものを造型するということである。たとえば、漫画のキャラクターでは作家の作風により風貌が似通っているものが描かれがちだ

7 ユーリー・ノルシュテイン『フラワーニャと私』（2003 徳間書店）

が、アニメーションではこうはいかない。はっきりと区別させるために、同じ洋服を着用させたり特徴的な色彩で差異化されることが多い。とりわけクロスアップになったときには、識別できる顔でなければならない。そのために類型化したキャラクターは相応しくない。音声の場合は、声に特徴が活かされていることが多い。

原作がある場合、デザインするキャラクターについて手がかりになる風貌の情報や性格などを把握しデザインするが、それ以上に物語の中でどんな動きをして、どんな感情や心理を表現しなくてはならないかを考えて造型する必要がある。服装には時代や場所、年齢、性別、階層、行動範囲（趣味）などの要因を考慮する必要がある。『七番目の男』の場合、初出が1996年であり、「五十代の半ば」の男が「十歳」のころの回想談であることから、子供時代は1950年、昭和25年頃の風俗資料を調べてみよう。

原作に基づいて、キャラクターの喜怒哀楽や、歩いたり、走ったり、笑ったり、泣いたりしているキャラクター表をつくってみたい。また、登場人物の一覧表もつくってみたい。七番目の男、幼少時の七番目の男、そしてKの背丈が比較できるように並べてみる。キャラクター表が集団で制作するアニメーションで必要とされる理由は、場面ごとにキャラクターのバランスが狂ってしまうことを防ぐためだ。また一覧表をつくることで前述した「一目で違いがわかるキャラクター」が書き分け易くなる。

これと対照的に、文学テキストの登場人物について考えてみよう。活字のそれは絵も声もないのに、私たちが他の登場人物と混同しないのはなぜだろうか。答えはこうだ。私たちは、自らのなかで、紛うことなきオリジナルなキャラクターを想起している。だからこそ、小説が映像化されたとき「あの俳優は、主人公のイメージと違う」などとはっきりとした違和を感じることができるのだ。原作である文学テキストを熟読することで、キャラクターの絵は、自ずと脳裡に浮かんでくるはずだ。本文には、登場人物に関するありとあらゆる情報が盛り沢山で、それらをリファレンスすることでキャラクター造型が可能である。

もちろん、ここでの造型は人物とは限らない。たとえば、宮沢賢治の童話

『月夜のでんしんばしら』(1924)。ドッテテドッテテドッテテドーと行進するでんしんばしらは、擬人化したキャラクターだ。作中から得られる情報のほかには、どのようなリファレンスが要請されるだろうか。ひとまず、この時代における電柱について調べてみよう。現在のそれとは異なったかたちだろう。そして童話は、初めて電柱が立てられたときの人々の戸惑いや驚きを伝えている。いわばメディア論的覚醒が生じているのだ。そのような活字の情報はどのようにしてアニメーションに表すことができるかと考えることで、メディアの違いが認識される。たとえば『月夜のでんしんばしら』には楽曲がついている。宮沢賢治は、でんしんばしらの行進のイメージを音律に表現したのだ。また宮沢賢治が描いた『月夜のでんしんばしら』の絵画もある。宮沢賢治は電柱から受けたメディア論的覚醒を様々な媒体で捉え直しているのだ。

また『月夜のでんしんばしら』の擬人化について付言すれば、動物や事物を二本足で歩かせたり人間の服装を着せたりすることは他のメディアでも使用されるものの、アニメーションというメディアで頻繁に使用される用法だということに気づくかもしれない。つまり、アニメーションが得意とする表現であることが理解されるのだが、それはアニメーションが本来は静止して動かないものを動かすもの、魂がないものにも魂を吹き込む“魔法”であることと深く関連している。



実際の作業としては絵コンテ作業の後になるが、キャラクターに関連して立体アニメーションのキャラクターの造り方(人形等)について先に考えてみよう。

注意点は、そのキャラクターを走らせたり、歩かせたり、俯瞰やアオリ、フォローのカメラワークにも対応できるように造型することである。これは、平面アニメーションの場合でも同じである。アニメーターのインタビューシーンなどを見ると、机の上などにキャラクターのフィギュア(人形)が置いてある。アニメーターがどんな角度からでもそのキャラクターの絵が描けるように使うためである。

その一方、撮影によって映らない部分は、塗料や縫製等がぞんざいであって

も構わない。撮影用の人形のズボンの裾をめくってみると、ただの針金だった、という事例は少なくない。

人形の作り方は、粘土で作った人形の軸に針金を通してつくったものや、市販のぬいぐるみを分解して、針金を通すなどの方法がある。いずれも作ってみるとわかるのだが、ところどころ針金を渦巻き状に巻いて補強する必要があり、また思うように手足が曲がらないことにも気づく。頭部が重たくなるため、立たせようとして倒れてしまうケースも少なくない。足元に重石を入れて立つように工夫したところ思い描いていたような形に整わない。スリムなキャラクター造型をした人は、ここでドラえもん型のキャラクターに変更といった直面に出会うかもしれない。それも「学び」の一つ。むしろ、こんな誤算を楽しんでほしい。

人形の材料は、ポーズを変えてコマ撮りをするために、手足にフレキシブルな骨格を入れる必要がある。保田克史さんのブチブチアニメ『ロボットパルタ』では、ロボットの関節に「せぼね君」という商品用ポップが使用されているのも参考になる。アニメーションで使用する材料は、アニメーション用に売られているものを探すという発想ではなく、本来は別の使用目的のものをアニメーションの用途に適応できるかどうか考えめぐらせることが肝要である。常日頃から「これは、アニメーションに使えるのではないか」とアンテナを張って身の回りの物品を見てみよう。

人形の顔などの表情を変えるためには、粘着力の弱いデザインボンドなどを使って、眼や口などを張り替える方法のほか、首のすぐ替え等を行う。カレル・ゼマンの『水玉の幻想』のように、一体につき少しずつポーズが異なる人形——ここではガラス細工——をつくって、撮影のたびに置き換えるリプレイスメント・アニメーションもある。適宜取り入れてみたい。

労力と時間を要して制作した人形であったとしても自然な動きをさせるのは至難の業である。学生たちは、針金を通して作った人形が自分が思い描いていたように動かない、動かすたびに人形の重心の位置が定まらず撮影が困難という場面に遭遇した。ハンドクラフトの人形を動かすときには、この物理的制約を克服する動きを算出しなければならないためやっかいである。試行錯誤が創

造の源泉だと岡本忠成は述べたというが、こうした経験を認識することがむしろここでの目的に適っているため、既存の人形を活用せずに人形制作に積極的に挑んでほしい。

人形の大きさについても誤算をする学生が出てくる。人形をつくるときに考えなければならないことは、セットの大きさに準じて人形の寸法を決めてゆく必要があることである。撮影に際しカメラ店などで売られている撮影用のドームスタジオを使用するとき、そこにセットとなる背景画等を備え、三脚に設置したデジタルカメラのファインダーを覗いて立体（人形）の大きさを決めたい。そのとき、カメラの画面の比率がどのようなものであるか、たとえば画面が4：3（ノーマル）なのか、16：9（ワイド）なのかを確認することによって、セットのフレームが決定される。そして、最も注意しなければならないことは、カメラの視野率である。コンパクトデジタルカメラの場合、液晶モニターに映る画面と、現実には映される範囲に誤差が生じるものが多い。何十枚もの撮影を終えた後で画像を取り込むとき、フレームからはみ出てセット以外のものが映っていることに気づく。ファインダーから覗いた通りの画面にならないことを予め計算に入れて、カメラのフレームの外枠に数センチの余裕を持たせたい。

キャラクターの造型の方法／人形の作り方のポイント

- (1) 縦、横、斜めなど様々なアングルからの撮影に耐え得る形であること。
 - *喜怒哀楽の表情や、様々な姿勢、動きのキャラクター表をつくる。
 - *登場人物全員が並んだ一覧表をつくる。
- (2) どのような物語のどのような展開のなかで活躍するのか考えてデザインする。
- (3) 人形アニメーションの場合、首、手、足など自由に動かせる関節をつくる。
 - *長編に及ぶときは、破損のケースを考え複数体用意する。
 - *関節部分には他目的で使われるフレキシブルな材料の流用を検討する。
 - *動いた部位、姿勢などをつくっておき、全体、部分的に差し替えてもよい＝置き換えアニメ

- (4) 姿勢の固定や、目や口などの表情の変化、姿勢の固定などに、粘着力の弱い糊やデザインボンド（スプレー式の糊）を使用する。
- (5) カメラのファインダーからセットを覗き、人形の大きさがどの程度になるのか予め測定する。

学生が描いたキャラクターについて考察してみたい。数名の学生が、テレビアニメに登場するような八頭身のキャラクターを描いた。ここからは、学生たちは身近な存在である「アニメ」のカテゴリー内でキャラクターを発想したことがわかる。「アニメ」は、キャラクター如何で内容が想定できるジャンルと言われる。たとえばレンタルビデオ屋などでアニメDVDが陳列されているのを見たとき、そのパッケージに描かれているキャラクターを見ればその内容についておおよその検討がつく。「アニメ」はキャラクターと内容が深く関わっているメディアなのだ。たとえ内容が小説であってもキャラクターは「アニメ」というジャンルに少なからず規定される事例が確認される。

4 絵コンテとは何か

それでは、絵コンテの作業に進んでみよう。絵コンテ作業のためには、むしろ、アニメーション化する場面のみを注意して原作を読めばよいわけでない。その場面に至るまで、かつその後の場面もアニメーション化するシーンを作り上げるのに必要なコンテキストである。更に言えば、作者というコードがある。たとえば、登場人物——多くは主人公であることが多いのだが——には、作者についてのなんらかの投影がみえる場合がある。そのため、文学研究ではしばしば「作者の分身」という言い方がなされてきた。もちろん、過剰に作者に遡及することは読解の豊かさを狭めてしまうため、リファレンスとして留めておきたい。その他、絵コンテ作業のために、設定された時代や文化のコンテキストも確認しておく必要がある。これは時代劇などでは「時代考証」と呼ばれているものだ。舞台が未知の外国等であったら、その国の景色や文化などを写真集や百科事典で調べてみよう。



絵コンテとは、映像でどう見せるかを書いたコマであり、ストーリーに沿って絵の画面を書き込んだものに加えて色彩やセリフ、音、タイミングなどの指示が記入された映像の「台本」である。この絵コンテを作る目的は主に二つある。一つは、作り手が、自分自身のイメージを書き留めること、二つめは、アニメーションを複数の人数で作るときに、他人に自分のイメージを伝えるためである。アニメーション作家の山村浩二さんは、「個人制作の過程では、自分の中のイメージを再確認するための確認書みたいなもの」⁸と述べているように、絵コンテを描き上げた後に、書き込み不足や逆に冗長な部分もはっきりと見えてくる。映像制作の現場で使用される絵コンテであるが、アニメーションでは必携である。なぜか。それはアニメーションが無からの創造、すなわち現実ではありえない空間を作るためである。一部のプロフェッショナルなアニメーション作家たちの絵コンテは、書物として入手も可能であるから参照してみたい。それらを見ると絵コンテには実際の映像にはないカットが存在していることがある。それは映像全体の長さが決まっているときに省かれた場面とわかるため、アニメーション評論においては作家の元来の意図を探る手がかりとなる。

それでは、絵コンテを作成するためには、どのような点に注意すればよいのだろうか。絵コンテは、画面と画面の繋ぎであるカット割りや、カメラのポジションである構図、人物たちの動き、映像手法であるカメラワークの有無などを考えて書き入れるものであるため、小説の世界に没頭し、活字を繰り返して辿り、その活字世界から自ずと映像の世界が浮かびくるまで忍耐強く待ち続けるとよいだろう。すなわち、ここでの絵コンテ作業には小説を丹念に読むことが要請される。文学テキストの精読、つまり活字のリテラシーが動員されることが期される。

絵コンテの用語で使う「カット」であるが、カメラが「スタート」から停止するまでの撮影部分が1カット。一方「シーン」は、場面のことである。演技が展開する場所が変わるところまでが、1シーン。また、絵コンテには精緻な絵

8 山村浩二『アニメーションの世界へようこそ』（2006 岩波書店）

を描く必要はなく、カメラポジションや被写体のサイズなどが分かる程度の略図でよい。自分たちにとって使いやすいコンテを作ればよい。ここでの実践では、画面のほかカメラワークや効果、被写体の動き、効果、最小限のサウンド、秒数、そしてその場の説明（キャプション）を詳しく書くように指示した。

Practice 2：小説をもとに、好きな箇所を選び、絵コンテを描いてみよう。

絵コンテ作業

- (1) 小説中、自分がアニメーション化したい箇所を情景が頭の中に浮かんでくるまで繰り返し読もう。
- (2) 選び取ったシーンの中で、人形を動かしてみよう。この場合、三次元空間で考える。
- (3) 原作がどのシーンから捉えられた視点であるのか、カメラの視点を探ってみよう。あるいは、原作の文章をよりよく表現するためには、どのようなカメラの視点が相応しいのか、考えてみよう。
- (4) 絵コンテを書き出し、修正する必要があるか検討してみよう。
- (5) その絵コンテに説明となるキャプションをつけよう。
- (6) カットごとに、映像手法（カメラワーク）や効果、サウンドについて、書き加えよう。
- (7) ストップ・ウォッチを持ちながら、カットごとに、およその時間（秒数）を書き入れよう。

絵コンテで使用する用語

*カット（ショット）画面

*シーン 場面

*シークエンス ショット＋シーン 物語上の一単位

○カメラワーク、効果

- *パン (pan) カメラの位置を三脚などで固定したままカメラ本体を（あるいは画面を）左右に振ること。360度まで回転可能。ex.「左へパン」など。
- *ティルトアップ／ダウン カメラの位置を三脚などで固定したままカメラ本体を（あるいは画面を）上下に振ること。
- *フォロー (follow) カメラが移動しながら被写体を視野の中に収めて、その動きを追うこと。
- *トラックアップ／ダウン カメラが前後に移動しながら被写体を撮影すること。ただのズームアップ／ダウンに使う場合が多い。
- *イン／アウト フレームイン、フレームアウトのこと。被写体が画面の中に入り込んだり外に出ていくこと。
- *アオリ 見上げてとらえること。
- *フカン 見下ろしてとらえること。
- *ナメ 手前の被写体を画面の中に少しだけ入れること。
- *フェードイン／アウト (F.I./F.O) 画面が次第に明るくなったり暗くなったりすること。明るくなるのがフェードイン、暗くなるのがフェードアウト。
- *リヴァース・ショット (カット・バック) 切り返し。前のショットと逆の位置から撮ったショット。
- *アイリス 別のシークエンスに移行するときに、絞りの開閉によって円を段々大きくして画面を出現させたり、円を小さくして画面を小さくすること。
- *オーバーラップ (O.L.) /ディゾルヴ 別のシークエンスに移行する場合に、前の場面が後ろの場面にダブリながら徐々に移行すること。
- *挿入 一連のショットのつながりの中に、無関係と思えるようなショットをはさむこと。とくに過去の出来事を一瞬想起させる場合には、フラッシュバックと呼んでいる。

○画面の大きさ（身体の事例）

- *ロングショット 背景+人物 カメラが被写体からもっとも遠ざかったショット
- *フルショット 全身
- *ミディアムショット 腰から上
- *クローズアップ 顔
- *超クローズアップ 目など

5 小説の視点と映像の視点

『七番目の男』は、ある一人の男が自らの過去を語るという構造で、冒頭で登場する三人称の男が話す回想部分に一人称の物語が組み入れられるという枠組み小説である。村上春樹の小説の大方がそうであるように、一人称の物語が大半を占める。したがって、映像化する際にポイントとなる視点について考えてゆくとき、この小説の枠組みの内側に相当する大部分の物語の出来事が、語り手である七番目の男の語りによって解釈された世界であることに気づく。そして、こう思うかもしれない。一人称の小説であれば、七番目の男である「私」を、私たち読者は見ることはできないのではないかと。

もし、小説の一人称の視点を映像で生かすのであれば、カメラはすべての出来事を「私」の眼を通して映し出さなければならず、そのために「私」は決してカメラの前に登場しないことになる。しかし、映像ではごく一部の例外作を除いてこのようなことは起こらない。小説では、ある程度視点が定まっているものでも、映像では一人称の視点から神の視点までさまざまな視点が入り入れられていることに留意しよう。たとえば、小説中では海岸に遊びに行った「私」とKの様子が語られている場面で、「私」の目から見た海岸の様子やKの姿を描写している箇所がある。これを映像にするのであれば、最初にロングショットで二人が仲良く遊ぶ姿を映し出し、その後で私の視点から見たKの様子などを映し出すことによって、その場の情景を描く事例などが考えられよう。

『七番目の男』の枠組み構造について再び戻って考えてみよう。文学研究の

ナラトロジー分析では、このような回想談の場合、回想する私（「七番目の男」の現在）と回想される私（「七番目の男」の幼少期）は別人物として扱うことが常套である。そして、回想談の中では、時折、回想する私が回想される私に同一化するのである（もちろん、厳密には語りはもっと複雑で細分化され得る。『七番目の男』の回想談に、現在時制で描かれている文章が差し込まれているのは、このような理由からである）。

一方、登場人物の内心語、いわば心の中の言葉は、映像ではどう表現されるのだろうか。一つの方法として、ある人物をクローズアップすることによって映像ではその人物の主観を映し出すことがある。後で再び取り上げる。

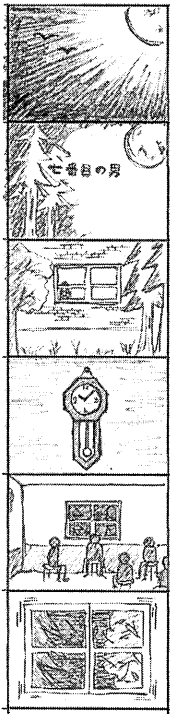
6 絵コンテ作業の実践

学生たちには、こちらで数個の箇所を指定しその中から選んで絵コンテ作業をしてもらった。以下、紙幅の都合上、いくつか取り上げて説明する。

（本文）「その波が私を捉えようとしたのは、私が十歳の年の、九月の午後のことでした」と七番目の男は静かな声で切り出した。

ここは小説の冒頭部分である。そのため、タイトル・バックのシーンにオープニング・シーンの役割を兼ねた絵コンテを検討した。通常オープニング・シーンは、観客にこれから始まる映像がどのようなものであるのかを示す役目を担っている。激しいアクションシーンなどを持ってきて観客を惹き付ける場合もある⁹。

9 高畑勲『「ホルス」の映像表現』（1983 徳間書店）



資料A

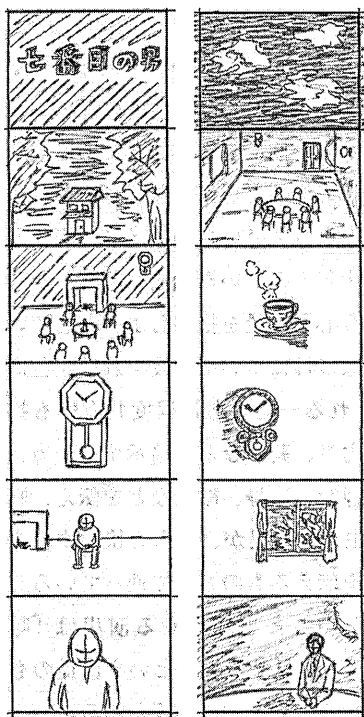
資料A、資料B、資料Cなどの絵コンテ（picture部分）に共通しているのは、いずれも小説内容の雰囲気を与える役割の映像化が試みられ、人里離れた場所（Aの深い森、B森の中の怪しい建物）で暗い画面であることである。たとえば資料Cは、暗澹として濃紺と黒が入り混ざった雲らしきものがゆっくりとした動きで蠢いているイメージである。主人公の「私」が四十年ものあいだ過去に起こった悲劇から逃れなかったという心象風景を描出しようとしていることが分かる。色彩の象徴性について言及すれば、色は文化によって意味づけされる一方、ある程度共有性も持つ。暖色系は積極性や暴力性、興奮などを暗示する一方、ここで使用した寒色系は静寂、冷静、冷淡などを伝え、画像を遠ざけてみせる¹⁰。主人公の男が、自らを快復するまで長い年月を要したことを伝えるものとして適っている。

作り手が観客に伝えたいことを知らせる演出は「呼唱」¹¹という。制作物は観客に見せるものという前提のもとで内容をしっかり知らせる工夫をする必要がある。

（本文）彼がその夜に話をするようになっていた最後の人物だった。時計の針はもう夜の十時をまわっていた。部屋の中に丸く輪になって座った人々は、西に向けて吹き抜けていく風の音を、外の深い闇の中に聞き取ることができた。風は庭の木々の葉を揺らせ、窓のガラスをかたかたと細かく震わせ、それから小さな呼び子を吹くような甲高い声を上げて、どこかに抜けていった。（下線は米村に拠る、以下同）

10 『ヴィジュアル・カルチャー入門』（2001 晃洋書房）

11 大矢敏行『絵コンテ作法』（1994 代々木アニメーション学院出版局）



資料B

資料C

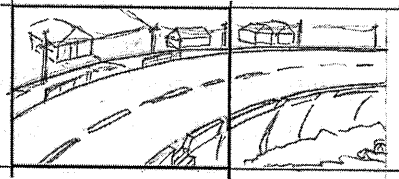
時計や窓の箇所をアニメーション・テキストに取り入れるとき、これはインサート・カットに相当するだろう。インサート・カットの主な機能は意味の補強、感動性の増幅、象徴性の構築¹²などいくつか考えられるが、ここではその夜にこれから始まる彼の話の雰囲気を知らせるもの、話に底流する雰囲気（思想）を伝えるものとなっている。また、窓ガラスが揺れるかたかたという音は、この部屋がほとんど静寂の中に包まれていること、深い闇や外の風の音は日常世界からの遮断を伝えている。このように、小説の世界を象徴する小道具の描写は、映像においてはインサート・カットで表現される事例がみられ、私たち観客はこの画面によって映像テキストの雰囲気を伝える象徴的な意味を読み取っていることになる。

また、ここでの「私」の位置づけについて考えゆくと、小説内現在の登場人物、回想談の語り手、回想談の登場人物と複数の役割が確認される。とりわけ「私」が回想談のナレーターである点に注意を払えば、物語を牽引してゆく潜在的な「声」の主となり、その意味でこの小説内現在の舞台設定は、映像的に発想すればほの暗い“照明”によってあたかも物語の始原からの声が響いているようなセッティングになっている。

12 前掲『絵コンテ作法』参照。

(本文) 私はS県の海辺にある町で育ちました。小さな町ですから、おそらくここで名前を申し上げても、みなさんにはお聞き覚えがないだろうと思います。

回想談の冒頭部分である。資料Dの絵コンテは、俯瞰ショットのパンで風景全体を見せるものとなっている。これは、舞台となる空間全体を説明するために見せる画面であり、エスタブリッシング・ショットとなっている。スタジオジブリのアニメーション映画などで、冒頭部に近い場面で舞台となる風景全体を見せる画面があることを想起してほしい。



資料D

この回想談の舞台はS県とされ町の名前は言及されず伏せられている。物語の効果としてこの匿名性を考えたとき、「昔々あるところに」の「あるところ」に相当していることがわかるだろうか。物語としての普遍性を担っているのである。したがって、この海辺の町もどこか特定の風景ではなく、どこにでもありそうな海辺の町を描写することが適切である。



次は、海辺の町で私と親友Kが仲良く毎日を過ごしている場面や、台風の目の静けさの中、私とKが浜辺へ遊びに行った場面を三つ取り上げる。

(本文) 私には物心ついた頃から親しくつきあってきた仲の良い友だちが一人いました。名前をKといいます。彼はうちのすぐ近所に住んでおり、私より一学年下でした。私たちは学校に一緒に通い、学校から帰るといつも二人で遊んでいました。まるで兄弟同様といってもいいような間柄でした。

(本文) 私はKに向かって「もう行くぞ」と声をかけました。彼は私から十メートルくらい離れた場所で私に背中を向け、かがみこむようにして何かを見ていました。私はずいぶん大きな声を出したつもりだったのですが、Kは私の

声に気づかないようでした。あるいは彼は自分が見つけたものに気を取られて、私の声が耳に入らなかったのかもしれませんが。

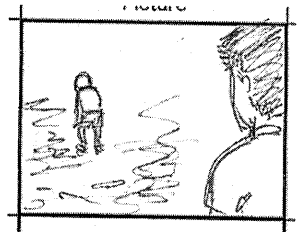
(本文) そのときに私はうなりを聞きました。地面を震わせるような大きなうなりです。いや、うなりの前に別の音が聞こえました。穴からたくさんの水がわき出てくるようなごぼごぼという不思議な音が聞こえたのです。そのごぼごぼという音がひとしきり続いて収まったあとで、今度ごおごおごおという轟音にも似た、不気味なうなりが来たのです。しかしまだKは顔を上げません。じっとかがみ込んで、足もとにある何かを眺めています。それに意識を集中しています。Kにはそのうなりが聞こえなかったのでしょうか。

三つの場面のうち、一つめは私とKが仲良く兄弟同様に遊んでいるという説明の場面、二つめと三つめは私とKが台風がおさまったなかを浜辺に行き、浜辺に打ち上げられた玩具や木片、衣服などのさまざまな漂流物を目にした後、うなりを耳にした場面である。ここで注意を払いたいのは、小説言語の人称や視点はアニメーション(映像言語)でどう表現されるかということである。一つめのシーンは、私とKが遊んでいるのをフル・ショット等で捉えたらどうだろうか。なぜなら、二人が仲の良い間柄であることを伝えることが目的なのだから。一方、二つめと三つめは、私が手前、Kが奥手に位置したロングショットで撮影した場合、手前の私に焦点をあてたらよいだろう。なぜなら、ここでは私の心中が描写されているからだ。すなわち、私がいかなる恐怖にいたかということを説明することが主眼であるからである。Kは、私の視点から見たKであり、Kの心中はただ私の視点から想像されている。どうしてこのような焦点化が相応しいのか、逆のケースを仮定して考えてみよう。仮にKにカメラのピントを合わせ私の姿をぼかしたとする。この場面の関心事は、Kが漂流物に驚き、無我夢中の感情を写し出し、Kにとって私はそれに無理解であることを示すことになる。小説言語では、「二人」(上の場面)、「私」「彼」(下の場面)となっている人称の違いによって、誰の気持ちが語られているかを見て取ることができるが、それを映像言語で表現するときは、気持ちを強調したい人物に

ピントを合わせ示すことになる。

ますむらひろし原案、杉井ギサブロー監督『銀河鉄道の夜』（1985）の中には、ケンタウル祭で賑わう街の広場の場面で興味深い映像効果が見える。ジョバンニとクラスメートだけ、スポットライトが当たっているように照らし出され、他の人々は影のように描かれているのである。これは、主人公ジョバンニにとって、関心事はカンパネラ、ザネリなどのクラスメートだけで、他の人々は視野に入っていない、まさに背景となっている事態を表している。よく似たシーンに、宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』（2001）の海上を走る列車内の場面があげられよう。千尋が列車の座席に腰掛けているが、他の乗客が影のようになっていいる。解釈の一つとして、この映像表現は、海上の列車に初めて乗った千尋にとっては自分のことで精一杯で他のものは見えていない、という状況と捉えることができる。

次に二つめの場面の構図について、考えてみたい。私とKのあいだには、十メートルという距離があるのだが、それは画面でどう表現されるのか。アニメーション映画で同一画面における立体感を出すのに頻繁に使用されるのがいわゆる「なめ」である。カメラに一番近い位置に被写体を少しだけフレームに入れることであるが、資料Eでは私の体を「なめ」よりも映し出す「入れ込み」を用い、向こう側にKを描くことで、奥行きを表している。



資料E



波が二度やってきて波に吞まれたKが私に手を差し出す箇所と私の入院場面を順に見てゆく。

（本文）二度目の波は、最初の波に劣らず大きな波でした。いや、更に大きな波でした。まるで煉瓦の城壁が崩壊するときのように、ゆっくりとかたちを歪めながら、波は私の頭上に倒れかかってきました。

「更に大きな波」が迫りゆく怖さはどのように表現したらよいのだろうか。このとき、波は左から迫ってくるのか、右から迫ってくるのか、どちらが適当だろうか。実は映像の原則でいわれていることだが、私たちは、左から右へ移動するものを自然な動きと受け止め、逆に右から左への動きに緊張や不快を感じるという。そのため、ここでは、画面の右フレームの際にあった波がだんだん大きさを増して左側のフレームへと覆ってゆく映像が、緊迫感を描くのに適当であろう。

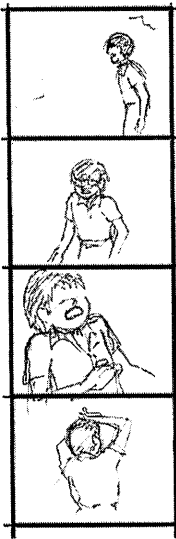
(本文)そして私はその先端の波がしらの中に、その透明で残忍な舌の中に、Kの姿をはっきりと認めたのです。(中略)それだけではありません。Kは私に向かってそこから笑いかけていたのです。(中略)Kの口は文字どおり耳まで裂けるくらい、大きくにやりと開かれていました。そして冷たく凍った一對のまなざしが、じっと私に向けられていました。彼はその右手を私の方に差し出していました。まるで私の手を掴んでそちらの世界にひきずりこもうとするかのように。しかしほんの僅かに、彼の手は私を捉えることができませんでした。それからもう一度、Kはもっと大きく口を開いて笑いました。

そこで私は気を失ってしまったようです。

先に述べた移動についての映像の原則は、エリアの特性についても言える。Kがどこから襲ってくるのか、右図(図1)からその位置を想像して欲しい。勤務大学の学生に絵コンテを書かせたとき、ほとんどがエリアFから手を差し伸べる絵を書いた。インパクトのある登場を狙う場合、このエリアからフレーム・インさせると目的に合う画面が得られるといわれている。また、私がKを見て驚いている姿については、カメラの位置やアングルを自在に変化させて被写体を連続的に捉えてゆくクレーン・ショット(資料F)——テレビのオープニングなどで使用されるのだが——を使用すると、私の驚きがよく伝わるだろう。

B	D	F
A	C	E

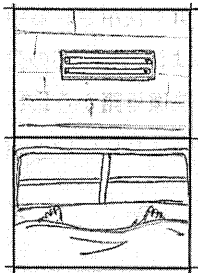
図1 (大矢敏行『絵コンテ作法』1994 代々木アニメーション学院出版局 より抜刷)



資料 F

さらに言えば、Kがカバーリングいわばズームアップしてタッチ・アウトすること、画面の一部にある被写体が画面全体を覆ってゆくことで私の恐怖感はいより表現されるだろう。

(本文) 気がついたとき、私は父親の医院のベッドに横になっておりました。私が目を開けると、看護婦が父を呼びに行き、父はすぐに駆けつけました。父は私の手を取って脈を取り、瞳孔を見て、額に手を当てて熱を計りました。(中略) 父は私に名前を尋ねました。私は自分の名前を思い出そうとしたのですが、それを思い出す前に、また意識を失って暗闇の中に沈み込んでいきました。



資料 G

「私」の意識が戻るところは、フォーカス・イン、つまりピントのぼけた画面に次第にピントを合わせ最後に正常な画像にする手法等が適当だろう。ここでは私の視点はどこにあるか、そしてどんな画面が次第に現れてくるのか、ということも読み込まなければ「絵」は出てこないだろう。私は病室のベッドで横たわっているため、最初に見えてくる画面は病院の天井であろうが、それが想起できただろうか。したがって、天井の照明がだんだん

と映し出される絵を発想したい。資料Gは「私」の視点になって天井、次に「私」の足を映し出している。

次は「私」が四十年以上経って、再び故郷の町を訪れ、海岸を歩く場面である。

(本文) ふと気がついたとき、私の中の深い暗闇は既に消滅しておりました。それはやってきたときと同じように唐突に、どこかに消え失せてしまった



資料H

のです。私はゆっくりと砂浜に立ち上がりました。それから波打ち際まで歩いて行って、ズボンをたくし上げることせず、海の中に静かに足を踏み入れました。そして靴を履いたまま、寄せてくる波に打たれてみました。子供の頃そこに寄せていたのと同じ波が、まるで和解するかのように懐かしく私の足を打ち、私の服と靴を黒く濡らしました。(中略) 私は空を見上げました。綿をちぎったような小さな灰色の雲が、いくつか空に浮かんでいました。

波の中を戸惑いながら歩く私の姿が想起される。ここで私が空を見上げるシーンは、アニメーションというシャレードとなろう。これは心情などを何らかの事物や情景等に託して象徴的に表現する手法である。資料Hは、私の気持ちちが空を見上げ流れる雲を見るという情景に託され表現されている。シャレードは漫画などでもよく使用される手法だが、逆に言えばこの小説テキストにはシャレードの書き込みが見受けられる、と言い換えることも出来るだろう。映像言語から影響を受けた小説言語というベクトルや、双方向的メディアのやりとりについて検討するきっかけにしたい。

7 アニメーションの自然主義

実写の撮影であれば俳優が演技をしてくれるが、立体アニメーションは私たちが人形の演技を創造しなければならない。人形に息を吹き込むのである。自然な動きは、1秒に対し映画は24コマ、テレビは30コマが基準だが、アニメーションでは3コマ撮り、つまり1秒間に8コマで撮影することもある。動画のコマの増減で動きの速さを調節してゆくのだが、注意したいのは物の動きは均等ではない、ということである。たとえば、歩いている時の手の動きを観察してみよう。拳を振り上げた状態から下に向かって徐々に動きが早くなり、再度上に振り上げるに向かって動きが緩慢になる。このような動きを捉えるため、

物理の時間に習った慣性の法則や作用・反作用の法則などの記憶を総動員して、動きを再現してみよう。動きを算出するためには、その動きが要する時間をストップ・ウォッチで計測するのがおすすめだ。また、全身鏡で自分の動作を映し出してタイミングを掴んだり、町に出て人々の行動を観察したり、演劇や文楽、様々なアニメーションの鑑賞など、自らの観察眼を鍛える機会をつくりたい。アニメーションを作ることで、日常生活の見方、世の中の事象に対する物の見方が変わるかもしれない。

人々を観察してゆくと、動きが一定でない、ということ以上に様々な発見があるだろう。たとえば、動きは全体が一度に動くわけではない。振り向くとき、頭部と胴体は同時に動くのではなく、まず目が、そして続いて肩の一部が、それに続いて腰部が、というように、先に動く部分と遅れて動く部分がある。ひざの上にある手がテーブルの上のコーヒークップを掴もうとするとき、まず掌から、続いて指の一部が動くだろう。またお腹の突き出た人と歩き始めた小さな子供の足取りが違うように、動きは人によって一様ではない。民族、性別、階層、年齢、体格、職業、個性によっても異なるし、遊んでいるときと運動会の行進での歩き方が異なるように、〈場〉によっても差異がある。ビートルズのアニメーション映画で有名な『イエロー・サブマリン』(1968)は、登場人物の個性や癖によって歩き方を変えているので見ておきたい。同じ人でも意気揚々としているときと意気消沈しているときなど、気分によって動きは異なる。

『七番目の男』では、波がやってきたときの主人公が、海の側にいた友人を助けるつもりでいながら、思わず一人で反対側に歩き出す場面がある。「でも気がつくと私の足は、私のつもりとはまったく違った方向に向かっていました。私は防波堤に向かって一人で逃げ出していたのです。私をそうさせたのは、おそらくすさまじいまでの恐怖であったと思います。それが私の声を奪い、私の足を勝手に動かしていたのです」。私の当時の年齢、精神状況を捉え、何かに牽引されるように意志とは異なり身体だけが動いてゆく様子を、アニメーションの動きで表現するにはどうしたら良いだろうか。すなわち、文学テキストの文脈を読み取り、頭の中でその登場人物の状況に身を置いて動きを

決めることが求められている。アニメーションにおいては、動きのヴァリエーションは無限に生み出されることがわかるだろう。

私たちは一つの動作を始めようとするときに、常に反対方向への動きが伴うことにも気づきたい。たとえば、私たちは前方へ向けて走り出そうとするとき、いったん後方に身をひくだろうし、飛び込み台からプールへ潜ろうとするとき、いったん上方へ伸び上がるような動きをとることが多い。また動作の終わった後、たとえば走り終わって静止するとき、上体は足元より前のめりになっている。アニメーションの表現では、堅い物体でも同様だ。『ルパン三世カリオストロの城』(1979)でルパンの乗ったフォルクスワーゲンが発進するとき、いったん縮まってから動き出しているのを見たことがあるだろうか。アニメーションではこれを「タメ」と呼んでいるのだが、このような効果を作ることによって、いわゆる「アニメーションらしさ」が、生まれている。

いま、実際の人々や物の観察が必要だ、と述べてきた。しかし、さらに掘り下げてみよう。単にリアルな動きの再現は、アニメーションとしては時に陳腐で面白みに欠ける。実際、現実の単なる再現はアニメーションにおいては価値のないもののように考える人は少なくない。アニメーションの“自然主義”は、歓迎されないのだ。

アニメ制作の現場においてはモーション・キャプチャという実写の人間の動きを取り込んで3Dのアニメーションに加工する技術が用いられている。興味深いことには、通常の人間の動作そのままではそれらしく見えず、アニメーションの表現に近づけるために動作を“大げさ”にする必要があるという。

実際の俳優を起用する実写映画とは異なり、アニメーションは無からの創造である。アニメーションならではの動き、アニメーションだからこそ可能な動きを追及、創造することが必要である。ディズニー映画『白雪姫』(1937)に登場するこびとたちの踊りを思い浮かべてみよう。アニメーションの空想的世界がふんだんに見てとれるだろう。しかし、同時にそれが映像で繰り返し使用されると、様式化して陳腐な表現になってしまうだろう。

アニメーションならではの動きを表現するために、コマ落としという手法も用いられている。1秒間に24コマ必要な動きに対して、意図的にコマと減らす

ことで動作を実際より早く感じさせ、ちょこまかとぎこちないチャップリンの喜劇映画のようなユーモラス感を漂わせることができる。この動きのタイミングを変える編集に「中抜き」、つまり最後の一コマを残して直前の2、3コマを切ることもアニメーションらしい効果が期待できる。場面の転換点等で、ショッキングな感じを与えるのである¹³。

アニメーションの誇張

*物の動きは均等ではない

ex. 歩いている時の手の動きは、拳を振り上げた状態から下に向かって徐々に動きが早くなり、再度上に振り上げるに向かって動きが緩慢になる。

*ついてゆく動き

ex. うちわを振るとき、やわらかいうちわの先は遅れてついてゆく

*タメ

ex. プールに飛び込むとき、一旦後ろ側に体が傾く。

ex. 電車に乗っている人は、ブレーキがかかるとつんのめる。

*つぶれる

ex. ボールは地面ではねるとき、一瞬つぶれる

8 動きの実践

Practice 3：人形を歩かせ、撮影してみよう。

手足などを少しずつ動かしながら、一コマ一コマずつ撮影する人形アニメーションは、チェコのイジー・トルンカ、日本の川本喜八郎の映像などに代表される。学生の中には『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』（1993）を思い

13 前掲『絵コンテ作法』参照。

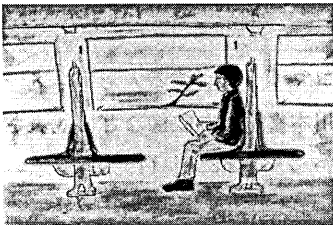
浮かべる人もいるだろう。

実際、人形を歩かせてみると、思ったように動かずどのくらい動かしてどのタイミングで撮影するのかと試行錯誤の繰り返しになるだろう。数歩歩くのに、何秒かかっているのかストップ・ウォッチで計算して、そのタイミングを掴みながら動かしたい。この作業により各々の動かし方を編み出すことになる。宮崎駿監督『ハウルの動く城』（2004）の見どころの一つといえるのは階段昇りである。ソフィーと荒地の魔女の二人の“お婆ちゃん”が、一生懸命に王宮の階段を登るシーンは、上手く描けるアニメーターを探すのが困難だったと伝えられている。二人の“お婆ちゃん”の歩きの重心に留意して映画を見てほしい。

ライトボックスを使って描いた平面アニメーションは、ぱらぱらと動かしてみても事前に大体の動きをチェックできるのだが、立体アニメーションは撮影してはじめて動きがわかる。その撮影の途中で人形が倒れ、最初から撮り直しというケースもある。また、撮影した段階で、自然な歩きをさせるための手足の関節が動かず、人形自体の不備に気づくこともある。

Practice 4：早く走るシーンのアニメーションを作ってみよう。

次に遠近法について言及したい。遠近法、すなわちパースペクティブとは、絵画で距離感を表現する方法だが、ここでは視点が移動する場合を考えてみる。『七番目の男』では、電車に乗って故郷に戻るシーンがあるが、ある学生は汽車の窓から見える景色のすべてを同じ速度で動かしていた。不自然な動き



資料Ⅰ

の景色である。電車に乗って景色を見れば気づくと思うが、視点が移動する場合、視点人物と物との距離によって動く速度が異なるのだ。電車の窓なら、手前にある電車の電柱は早く動くであろうし、はるか遠方にある山は非常にゆっくりと動くだろう。もちろん、これも電車のスピードによって

異なるのだが、前景と後景の動きを描き分けることで遠近感が出せる（資料Ⅰ）。

山村浩二さんの『キップリングJr.』（1995）では、電車の乗っている場面があるのでみてほしい。

また、テレビアニメでしばしば使われる手法であるが、スピードを出しているときに景色が流れることをラインで表現する場合がある。スピードラインというのだが、手塚治虫『鉄腕アトム』（1963～1966）第一話でエア・カーから流れる風景に注目してほしい。『鉄腕アトム』と対照してみてほしいのは細田守『時をかける少女』（2006）で主人公が、全力で走ったり、自転車で駆け下りるシーンだ。作家によってどんな遠近法やスピードの表現が使われているか学びたい。

9 音声——サウンド

アニメーションにおける音声（サウンド）については、音楽、効果音、ナレーション、台詞などをあげることができる。アニメーション映画における音楽のつけ方は、大きく二通りにわけることができる。

① 音楽が先にあって、その曲の時間を計り、それに合わせてコマ撮りしていくもの。いわゆるプレスコ。

② 絵が先にあり、それに合わせて音楽を作曲していくもの

前者は『イエロー・サブマリン』中でビートルズの曲にぴたりとシンクロして絵が動いているシーンがあげられるだろう。機会があれば、ぜひ見て欲しい一幕だ。これは、MTVの先駆けであると考えられている。音楽担当者からすれば、後者は困難な作業であり、音楽を一コマ一コマぴたりと合わせなければならぬため、時には神業に近い作業が課されるという¹⁴。

ディズニーの『ファンタジア』のように音声に合わせて画面が展開してゆくのは、大きな魅力である。ここでの音楽とは、BGMのみならず、画面の中の登場人物が楽器を演奏する場合も含むのであるが、岡本忠成の『おこんじょう

14 廣瀬量平の発言（『岡本忠成作品集』1994 角川書店）

るり』(1982)のおこんが三味線を弾く場面や、高畑勲『セロ弾きのゴーシュ』(1980)でゴーシュがチェロを弾く場面などを見て上記二つのどちらであるのか考えてみたい。授業で音楽とアニメーションの動きについて説明をすると、この二つの場面に感嘆する学生が少なからずいる。

そもそもアニメーションは「絵」で物語るものだから、台詞はなくても伝わるような演出を望む声も多い。しかし文学テキストを映像化した作品として、「画ニメ」や男鹿和雄『種山ヶ原の夜』(2005)などの紙芝居風の映像もある。台詞に傾斜した、あるいは「朗読」を活かした映像テキストが見受けられるが、これは興味深い現象であり別の機会にとりあげてみたい事柄である。

効果音については、池に石を投げ入れたときの「ちゃぽん」という音、鳥が飛翔するときのパタパタという羽ばたき、車のエンジンの音、朝の到来を告げる小鳥のさえずりなどがあげられるだろう。田舎の夜道を歩いているシーンで、田んぼから湧き出たように聞こえる蛙の声、どこからともなく聞こえてくる犬の遠吠え、足元の砂利を踏む音などを入れることで、その場面の雰囲気は格段に深められる。たとえ、アニメーションの画面の中にその音源を指し示すものがない場合でも、これらの効果音を添加することが可能である。

フレデリック・バック『木を植えた男』(1987)は、不必要なサウンドは排除し、必要最低限に抑えられた効果音を実に巧みに使用している。小鳥の鳴き声、足音、車のサイドブレーキなどの効果音が前面に表現され、逆説的ながら映像は引き立てられている。

音声は、効果的に使用されることで、映像の印象を視聴者に強く与えることが可能である。しかし、音楽で映像を誤魔化す振る舞いや、音楽に大きく依存することは避けたい。音楽が仰々く画面と調和しないなど組み合わせが不適当であれば、映像は陳腐にみえ台無しになってしまう。ついには、カラオケ映像のごとく、アニメーションが音楽の“背景映像”になっていたら、最悪の事態である。

「音声」とは、どこにどんな音を入れるのかを検討することが大きな仕事となる。たとえば、岡本忠成「注文の多い料理店」の音楽担当をした作曲家の広瀬量平は、泣くシーンではあえて音楽を入れず、そのシーンが終わった後に音

楽を流すことによって、より高度な悲しさを醸し出すケースについて言及する。泣いているから悲しい音楽というのではなく、画と反対のもの、楽しいシーンに不安を表す音楽を用いる場合もある。また、当然音声を入れるところにまったく音声を入れない「無音」という“効果音”の可能性も視野に入れたい。用い方は一様ではなく、映像の質に応じて音声の入れ方は変化する¹⁵。

音の入れ方も映像と同じように、フェード・イン、フェード・アウト、つまり次第に聞こえてくる、逆に徐々に聞こえなくなるなどの手法がある。また、画面の展開に関わって使われる音声として、よく使われるものに「ブリッジ音楽」がある。字のごとく、画面と画面を橋渡しする音楽であり、ある画面が次の画面に転換するときに音楽を先行して流し続けて転換し、画面に連続性を与えるものである。杉井ギサブロー監督『銀河鉄道の夜』で、陰気なイメージに溢れた牛乳屋からケンタウル祭で賑わう「十字の広場」に場面が切り替わるとき、牛乳屋のシーンの終わりのあたりから、祭に似つかわしい華やかな音楽が先行して使われているのはブリッジ音楽の一例である。この場面のように何か新しい展開を予告させるものとしても使われている。

10 おわりに

小説を用いてアニメーション制作に取り組む理由として付け加えたいのは、アニメーション映画におけるストーリーの弱さについて考えるからである。原作を読み込めないままにアニメーション化された映像に接したとき、或いは放送番組などでプロの演出家たちが主人公の気持ちを忖度する場面などを目にしたとき、その想像力の貧困さに残念な思いを抱くことがある。アニメーション評論家のおかだえみこさんは、瀬田貞二『幼い子の文学』（1980 中央公論社）に言及しつつ、学生たちのストーリー創造の貧しさを取り上げて、アニメーションでストーリーがないがしろにされている現状を訴えているが、これは主として物語論からアニメーション教育・研究に関わっている私自身の問いかけでもある。『幼い子の文学』の著者は、ある短大で数年にわたって学生に書かせ

15 前掲『岡本忠成作品集』

た際ステレオ・タイプのものが多かった経験から、学生たちは物語の基礎ができていないのではないかと、「この人たちが、四、五歳の頃、本当に胸に来るような物語を一つでも通過していれば、こういうふうなのは書けないはずじゃないか」と思ったというのだが、これは昔の発言ながら現在も充分に通ずる言説だろう。

映像メディアにおいてストーリーや想像力の貧困さが見受けられる要因として、これまで活字テキストとの類推に基づいて他のメディア・テキストを捉える研究が多くはなされてこなかったこと、あるいは文学研究において蓄積されてきた物語論的アプローチ等が他領域にひらかれなかったことが考えられるのではないかと。



残像という現象やだまし絵的錯視によって「ある理解可能なフォーム」が創造されるアニメーションは、見方を変えれば私たちの視覚が、単に外界を映し出すものではなく、社会的秩序に組み入れられた認知コードによってもたらされるものだということも伝える。受容の範囲がますます拡がりゆくメディアの受け手は、だからこそ視覚を鍛える必要がある。

アニメーション・テキストを作り上げるという経験は、私たちに何をもたらししてくれるだろうか。恐らく様々なアニメーション・テキストが、これまでとは違った見え方をしてくるはずだ。かつてとは違った視点の獲得。そもそも『七番目の男』という小説そのものが、四十年もの歳月をかけて、友人Kの気持ちを想像することができた男の話だという点は興味深い。

メディア置換を試みた制作物は、私たち自身の何かを映し出す鏡となっているだろう。改めて問い返してみたい。その制作物は、特定の思想や社会に対する考え方が加味されてはいないだろうか。私たちは、教員やクラスメートなどオーディエンスの「視線」を内在化して制作しているのではなからうか。制作物は、大学という制度の中での小説の読解、創造であることを気づかせるものとはなっていないか。そうだとすれば、私たちは、どういう関係性の中で制作しているのだろうか。自らの制作物によって自分のアイデンティティを確認するのだとすれば、この取り組みは再帰的な行為に他ならないといえるだろう。

そして自身の思想性や世界観に気付くきっかけが、ほかの映像テキストを戦略的に読解する「目」を鍛錬してくれるだろう。

ここでの取り組みは、アウトラインを引くことしかできない段階である。しかし、一定の成果をあげてきた文学研究の蓄積を活かしつつ様々なメディアに向かうことを通じて、新たな研究・教育領域の開発が可能ではないかと考えている。